

no.585

1999年 4/15

アミューズメント通信

APRIL 15, 1999

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2-2-1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

# ゲームマシン

## GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載



久多良木 健氏

ソニー(本社東京、出井伸之社長)は三月九日、「PS」を展開してきているソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)を完全子会社とし、ソニーの主力部門にすると発表した。SCEはソニーと、ソニー子会社のソニー・ミュージックエンタテインメント(SME)が五〇%ずつ出資して九三年十一月に設立された。ソニーはSMEの株式の七一

## ソニーの完全子会社に

新社長に久多良木副社長が昇格

会での商法改正が必要。SMEの完全子会社化に伴いSCEもソニーの完全子会社となる。同様にソニー・ケミカルとソニー・プレジジョン、テクノロジも完全子会社にする。これらを前提

「PS」のSCE

%を所有しているが、残り二九%を株式交換制度を利用して、親会社ソニーが発行する新株と交換すること、二〇〇〇年一月一日付でSMEを完全子会社にする予定(国

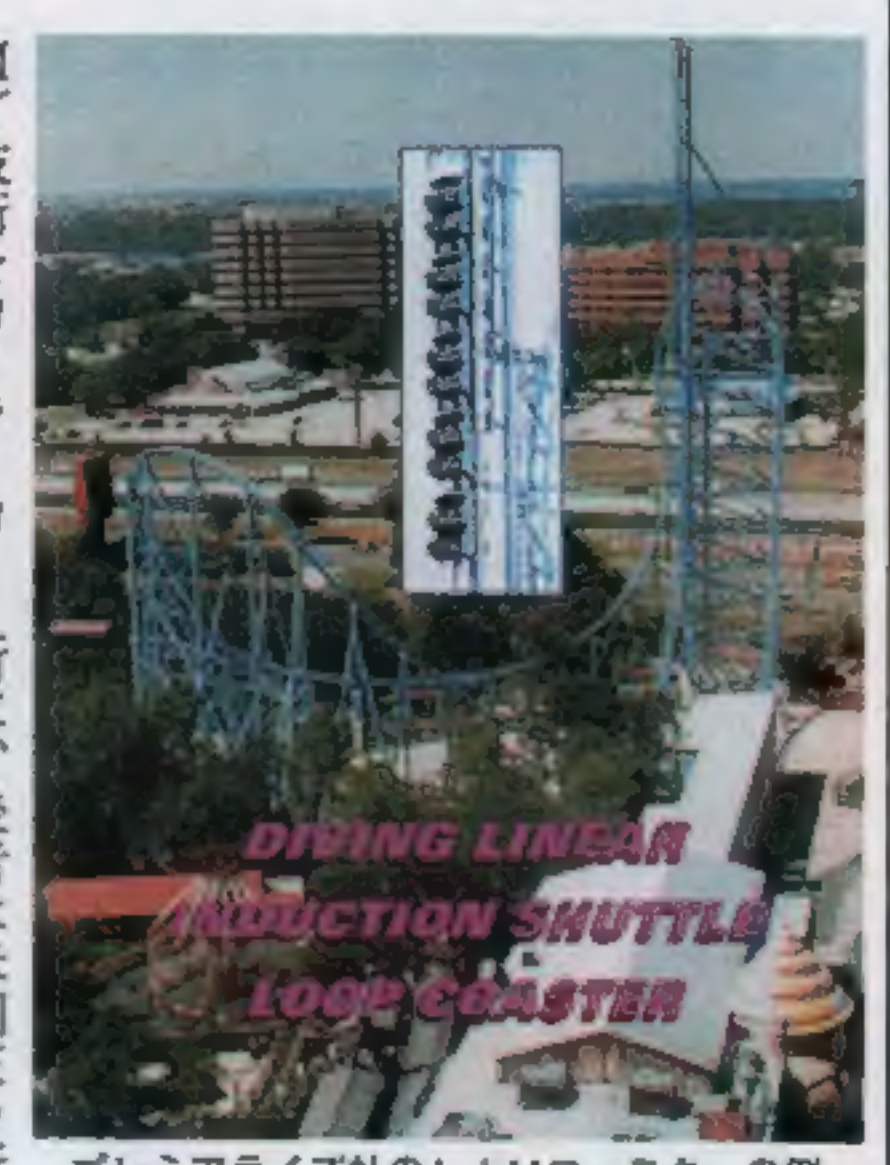
ソニー(本社東京、出井伸之社長)は三月九日、「PS」を展開してきているソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)を完全子会社とし、ソニーの主力部門にすると発表した。SCEはソニーと、ソニー子会社のソニー・ミュージックエンタテインメント(SME)が五〇%ずつ出資して九三年十一月に設立された。ソニーはSMEの株式の七一

ソニー(本社東京、出井伸之社長)は三月九日、「PS」を展開してきているソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)を完全子会社とし、ソニーの主力部門にすると発表した。SCEはソニーと、ソニー子会社のソニー・ミュージックエンタテインメント(SME)が五〇%ずつ出資して九三年十一月に設立された。ソニーはSMEの株式の七一

米国プレミアライズ社とトーゴが

## LIM技術で 包括業務提携

トーゴの製品展開、一段と有利に



プレミアライズ社のLIMコースターの例

「M」技術を用いたコースターを導入して、業績を伸ばしてきた。LIMコースターは、車両を巻き上げてから重力で滑走する従来型のコースターと異なり、どの方向へも急速に発車できるリニアモーターを使っているため、コースのデザインも制限が少なく自由に設計できるのが大きな特徴となっている。

製品は、発車して垂直に昇り詰めてからコースを走る「シャトルループ型」と、水平に発車する「カタパルト型」の二種類あり、前者は米国「カ

シックスフラッグス・アストロワールドに納入するなど、その高い技術力で評価されている。今回の包括提携により、トーゴはプレミアライズ社のLIMコースターを日本を含むアジア、中東市場で製造販売できることになり、プレミアライズ社はトーゴの遊園施設を南北アメリカ、欧州、南アフリカで展開できることになった。

両社はまた、LIM技術を使った「ウルトラツイスター」のような新タイプの製品を共同開発する予定。

トーゴには米国子会社、トーゴ・インターナショナル社(オハイオ州シンシナティ、山田朋一社長)があり、営業活動をしてきたが、そのスタッフの大半はプレミアライズ社に移る。トーゴの米国での販売先についてはプレミアライズ社が担当することになる。

トーゴにとってLIM技術を採用した新たな遊園施設の開発、製造が可能となり、幅広い製品ラインとともに販売が一段と強化されることになる。

## 驚異的な基本仕様発表

99年度中に国内出荷、業務用にも影響

「PS2」は、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。

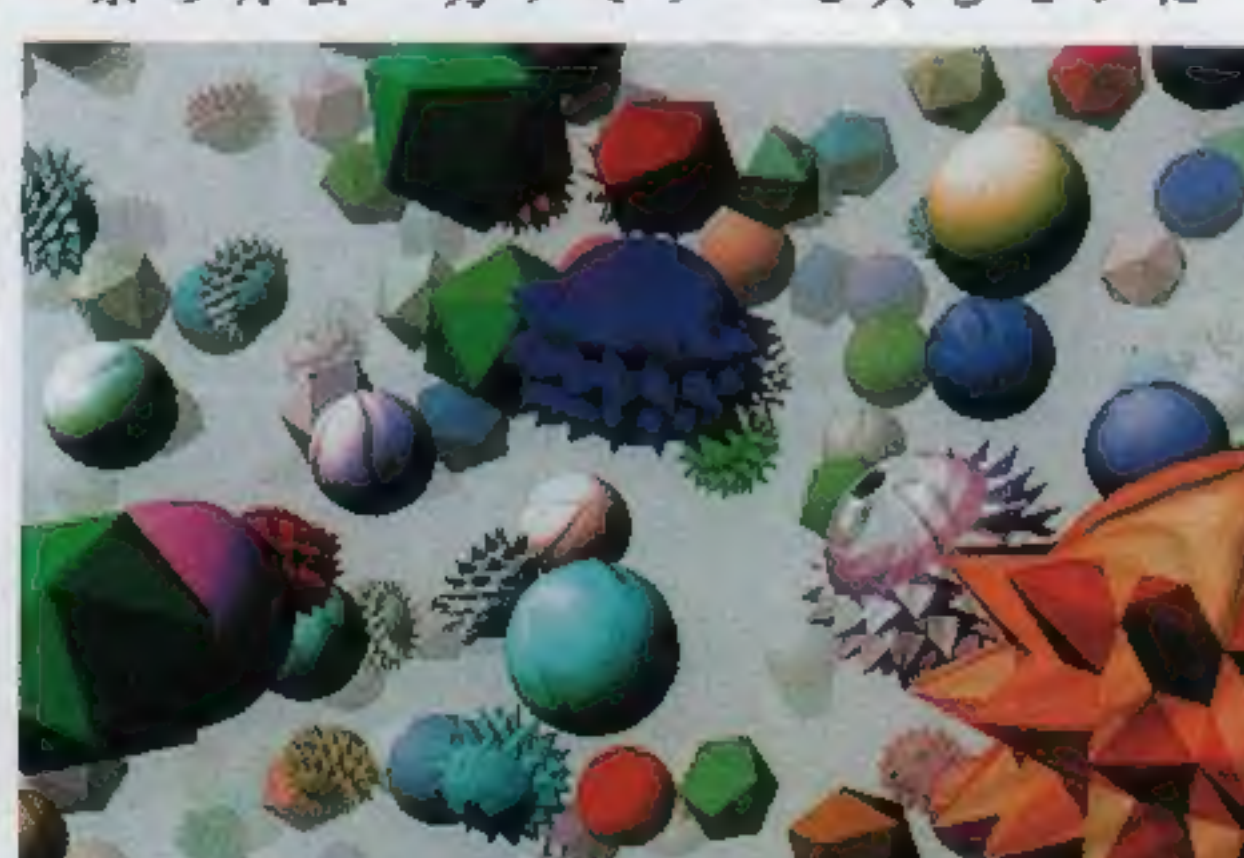
「PS2」は、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。

「PS2」は、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。

「PS2」は、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。

「PS2」は、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。

「PS2」は、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。



「PS2」で表現できる映像の例(上はSCE、下はスクウェア制作)



「PS2」で表現できる映像の例(上はSCE、下はスクウェア制作)

「PS2」は、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。

「PS2」は、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。

「PS2」は、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。PS2、仮称の驚異的な基本仕様を発表する。





# 改正後の新風営法解釈基準

警察庁生活安全局が二月十二日に発表した「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈基準」のうち、風俗営業の「八号営業」（ゲームセンター等）に関する部分を抜粋したものの、行政解釈と有権解釈と呼ばれるもので、法律の施行に当たって「念のため」公表されるのが解釈基準とされている。

新風営法の「解釈基準」は、八五年二月十三日に施行された新風営法に伴い、同年一月二十九日に発表されたのが始まり。その後この法律は部分的な改正があったものの大きな改正はなかったが、九八年の大幅改正に伴い解釈基準も大幅改正となった。

そのな改正是法改正の内容と同様、風俗営業については特例風俗営業業者の認定など、性風俗特  
殊営業についてはそれらの規制などとなつていて  
「八号営業」に関しては、「ゲームセンター等の」  
定義についての②で「筐体（他から内部が）と  
容易に見通せるもの」の中に「が削除された」と  
どまつた。風俗営業全般に関わる事項として「営  
業所の滅失による許可の特例」とこれに伴う添付  
書類、「特例風俗営業業者の認定」が加わつた。  
その他、項目の順序が変わつたりしているが、  
八五年一月の解釈基準と比べて大きく改善され  
点はない。「ダンス教授生」を除く風俗営業に対  
する規制は基本的に変わっていない。

第三ゲームセンター等の定義についで（法第二条第一項第八号関係）

1 趣旨（省略）

2 遊技設備

本号は、「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で、本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（国家公安委員会規則で定めるものに限る。）」を設置して客に遊技させる営業を対象とする。具体的な遊技設備は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則（昭和六十年国家公安委員会規則第一号）以下「施行規則」という。

第三条に定められている。スロットマシン、テレビゲーム機等で遊技の結果が定量的に表れるもの又は遊技の結果が勝負として表れるものや、ルーレット台やトランプ台等賭博に用いられる可能性のある遊技設備は対象となるが、占い機で盤面にインプットすべき内容を指示する程度にとどまるもの等これら以外の遊技設備は、対象から除外される。また、遊技の結果が定量的に表れ、又は遊技の結果が勝負として表れる遊技設備であっても、単に人の物理的力を表示するもの等については、「射幸心をそそる遊技の用に供されなないことが明らかなもの」として対象から除外することとしているが、この規定は通常のインベーターゲーム機等を対象から除外するという趣旨ではない。

なお、

① 実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライバーゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類するゲームを行わせるゲーム機

② 機械式等のモグラ叩き機については、当面賭博、少年のたまり場等の問題が生じないかのように見守ることとし、規制の対象としない扱いとする。

3 店舗その他これに類する区画された施設（省略）

第九 風俗営業の許可について（法第三条、第四条及び第五条関係）

（1から4まで略）

5 営業所の滅失による許可の特例

- (1) 法第四條第三項各号列記以外の部分の「火災」には、營業者に故意又は重大な過失があり、その者の責めに帰すべき事由によつて生じた火災は含まれない。
- (2) 令第六條の二第三号中「關係法令」とは、建築基準法等の建築物に関する法令をいう
- (3) 令第六條の二第五号中「土地取用法（昭和二十六年法律第二百十九号）その他の法律の規定により土地を取用し、又は使用する」とは、公共の利益となる事業である、土地取用法又は公共用地の取得に関する特別措置法による認定事業のほか、都市計画法に基づく都市計画事業、住宅地区改良法に基づく住宅地区改良事業等土地又は建物の取用又は使用の手法が用いられる事業のすべてをいう。

なお、このような事業の施行に伴うものであれば、現実に当該營業所の敷地等について取用裁決又は使用裁決までもに至らない段階で營業所の建物を除却した場合でも、本号の除却に当たるとする。

(6) 営業所が滅失した日をいう。  
法第四第三項第二号中「営業所の所在地が、前項第二号の地域に含まれ」るとは、当該滅失した営業所の敷地の全部又は一部が営業制限地域内にあることをいう。

(7) 法第四第三項第二号中「おむね同一の場所」とは、滅失した営業所の敷地と当該申請に係る営業所の敷地とが一致していることをい、令第六条の二第五号又は第六号に掲げる事由により営業所が滅失した場合においては、社会通念上営業の継続性が認められる程度に隣接又は近接していることを含む。

(8) 法第四第三項第二号中「おむね等しい面積」とは、申請に係る営業所の面積と滅失した営業所の面積とが、社会通念上営業の継続性が認められる程度に等しいことをいう許可申請書の添付書類

6

(1) 「営業所の使用について権原を有する」ことを疎明する書類とは、所有権、質借権等当該営業所の使用方を最終的に決定することができる権

行政庁若しくは建築主事が行政指導の際に交付する文書又は建築士が作成した報告書

ウ 令第六条の二第四号に掲げる事由については、当該命令又は勧告に当たつて関係行政機関が交付する文書

エ 令第六条の二第五号及び第六号に掲げる事由については、当該営業所をそれらの事由により却却したことを証する起業者、施行者又は関係行政機関が発行する書類

オ 令第六条の二第七号に掲げる事由については、建替え決議を行った集会の議事録の写し等をいう。

第十 特例風俗営業業者の認定について（法第十条の二関係）

1 法第十条の二第二項第二号中「この法律に基づく処分（指示を含む。）」とは、当該営業に關するもののみならず、およそこの法律に基づくものをすべて含む。したがつて、その者が複数の営業を営む場合又は営んでいた場合にあつては、その全て

受けて風俗営業者の地位を承継した者であつても、法第十條の二第一項の認定を受けるためには、承認を受けてから十年以上経過していること等の同項各号の要件を満たす必要がある。

第十一 風俗営業の規制について  
(法第九條、第十五條、第十六條、第十八條の二及び第二十四條関係)

5 営業所の管理者

(6) 施行規則第三十三條第二項中「一管理者、法第十條の二第一項の認定を受けた風俗営業業者の当該認定に係る営業所の管理者であつて当該営業所の管理者として選任された後定期講習を受けたことがあるものを除く。」とあるのは、認定の後を問はず認定に係る営業所の管理者に選任されてから少なくとも一回以上は定期講習を受けたことが行われないことを意味するものであり、認定の後管理者に変更があつた場合には、新たに選任された管理者につき選任後最初に行われる定期講習を受講させる必要がある。

(4) 令第六条の二第二号中「その他公共施設の整備又は土地の利用の増進を図るため関係法令の規定に従つて行われる事業」とは、大都市地域における住宅及び住宅地の供給の促進に關する特別措置法に基づく住宅街区整備事業、都市再開発法に基づく第一種市街地再開発事業等換地又は権利交換の手法が用いられる事業のすべてをいう。

なお、このような事業の施行に伴うものであれば、現実には当該営業所の敷地等について換地又は権利交換の処分まで至らない段階で営業所の建物を除却した場合でも、本号の除却に当たる。

(5) 法第四条第三項第一号中「当該火災、震災又は令第六号

- (2) 原に関するものをいう。  
「営業所の平面図」は、建築確認申請時に提出する青写真に、出入口の位置、いす、テーブルの配置等必要な事項を記載したもので足りる。
- (3) 「営業所の周囲の略図」は、条例で定める保護対象施設との関係が明らかとなるような略図をいう。
- (4) 誓約書は、連名で提出することを妨げない。
- (5) 「営業所が滅失したことを疎明する書類」とは、例えば、ア 火災、震災並びに令第六に掲げる第一号及び第二号に掲げる事由については、消防機関（市町村等）が発行する罹災証明書その他関係行政機関が交付する書類  
イ 令第六条の二第三号に掲げる事由については、

について過去十年以内に処分を受けていないことを要する。

なお、法第十条の第二第六項第三号中「この法律に基づく処分」の意義についても同様である。

2 施行規則第二十條の二中「過去十年以内に法第二十四條第七項の規定に違反したことがないこと」とは、風俗営業業者が講習を当該営業所の管理者に受けさせる義務を履行しなかつたことを行い、急病、交通事故、災害による交通の途絶等相当な事由により当該管理者が当該講習を受けた場合において、次の講習の機会に受講させたときは、これに当たらない。

3 風俗営業業者が死亡（風俗営業業者が法人である場合にあつては消滅）した場合は、当該営業に係る認定が失効することとなつて、去勢七条第一頁又

---

--	--

--	--

## 簡単フルカラーカードシステム

### ビジネスカード

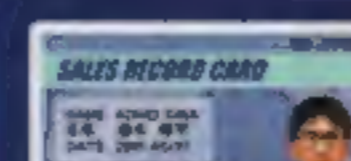
- イベントカード
- キャッシュカード
- ポイントカード
- 会員カード

バーコードを追加することにより企業の特定、顧客管理ができます。水や傷に耐えてキャッシュカードと同じ規格でコーディングします。

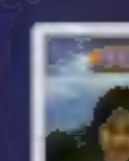
### メンバー

- お得意様カード
- 会員カード

不特定多数の方に会える百貨店、スーパー、クラブ、団体、会社、取次、取引先、競合店に最適。



SALES REPUBLIC CARD  
 氏名 佐藤 健太郎  
 会社名 株式会社 佐藤商事  
 住所 東京都千代田区千代田 1-1-1  
 TEL 03-1234-5678  
 FAX 03-1234-5679  
 E-MAIL k.tanaka@tanaka.co.jp  
 写真



お得意様カード  
 氏名 佐藤 健太郎  
 会社名 株式会社 佐藤商事  
 住所 東京都千代田区千代田 1-1-1  
 TEL 03-1234-5678  
 FAX 03-1234-5679  
 E-MAIL k.tanaka@tanaka.co.jp  
 写真

色々に用途に  
使えます。

デレフォン  
カラー印刷が

**impress**  
インプレス

©CARPOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

●迫力の重低音！アクティブサースピーカーシステム  
サウンド用に専用のアンプを搭載したアクティブ  
ボクシステムを採用。大迫力の重低音が再現できます  
当社独自の立体音場「Q-sound」にも完全対応！

●ハードウェア検査を美しく清潔、高品質の29インチモニター専用機「ランダムチェック」の採用でより深い検査と高い解像度表示を実現できました。

●電源を上部に集約、絶縁した安全設計  
前面からの通常のメンテナンスでは絶対に触れないように、配線がある中で、コイン回収や基板交換時に簡単に感する危険性ありません。

●好評価格中!! ●CAPCOM FAX 通話  
●販売のご用命は国内販売事業部 / レンタ

**株式会社 カプコン**  
＜国内販売事業部＞  
本 社 / 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目

### カード

診療カード

履歴書を発行されて  
、ホテル、スポー  
、等に持たすもの。与  
にしておきます。

### 証明カード

- 社員証 ●資格証
- 学生身分証明証 ●登録証

上記のカードに磁気ストライプを加え、  
個人のデータを書き込むことができます。

### 専用カードを ご利用しています

急がなければ必  
で書き入りのカ  
が枚から作ら  
ることができま

● 納税扱い ● 記念品 ● 結婚披露 ● 販売促進ツール  
オリジナルのデフォネーションカードが作れます。  
各種記念品や販売促進の有効な手段のひとつにお使い

時代が求めた新たな  
使う人のニーズに

● 電源を上部に集約、絶縁した安全設計  
前面からの通常のメンテナンスでは絶対に触れない位置に電源があるので、コイン回収や基板交換時に誤って感電する危険性がありません。

●対戦人数をさらに盛り上げる新感覚「チャレンジフリップ」  
2P側でも1P側と同じ感覚でプレイ出来るように、キ  
ラクターの位置を入れ替える「チャレンジフリップ」  
の設定がコマンドで出来ます。  
※ただし、操作側の設定は別途必要。

**名 刺**

になった時でも、そのオリジナルカラー名刺をのぞいて、すばやく対応します。

●外形寸：W476mm×O389mmXH37

一枚からでもフルカラー、しかも低コスト。

CD-ROM

●サイズ  
全長 100mm  
全幅 76mm  
厚み 1.2mm

●仕様  
標準仕様は、  
フルカラー印刷・両面印刷・  
穴あき加工（縦向き）が  
できます。また、  
特殊加工も承ります。

●納期  
ご注文後、即日発送。  
※印刷代は別途見積りです。

●お問い合わせ先  
〒100-0001 東京都千代田区有明2-1-1  
株式会社 日本通商印刷  
営業部 電話 03-5561-1111  
FAX 03-5561-1112  
Eメール [sales@nissensha.co.jp](mailto:sales@nissensha.co.jp)

CD-ROM  
カード作成ソフトウェア

● 価格競争を避けないコンパクト設計  
● 評価率の向上及び集客力の拡大に大いに貢献します。  
● 使い易く、信頼のCD-R、Double Data Structure、2倍速

フロントドア側にはHDS設計です。

- イージーズンデンス**  
従来の密閉ドアの約5倍の長寿命を誇る冷陰極管を採用しています。
- リアルコーディネイト**  
インストール専用スペースやA3サイズ挿入可能なパネルを標準で装備します。

●**国内販売事業部**から取り扱っています。

●**お問い合わせ** 14時間いつでも対応します。 **カブコンホームページ** 団体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。

●**TEL** 事業部 〒545-0037 大阪府中央区内平野町3丁目1番3号  
 総務部 TEL (011)657-0188 FAX (011)657-0198 仙台営業所 TEL (022)996-2041 FAX (022)96-6195 岡崎営業所 TEL (056)246-1171 FAX (056)278-1119 札幌営業所 TEL (066)246-4191 FAX (066)246-4193

オリジナルカードが  
簡単に製作で作れます。

**ノートパソコン**

[illegible]



敗北? 考えたことねえ。

BURIKI ONE



3D異種格闘アクション『武力~BURIKI ONE~』、ハイパーネオジオ64から近日登場。

1999年春、SNKが放つ今世紀最後にして史上最大の異種格闘技対戦、ついに始動。  
選ばれし11人の猛者達が、栄冠をめざして苛酷なサバイバルマッチに挑む!  
新たな格闘神話、ここに誕生。“最強”は『武力(ぶりき)』が決める!!

HYPER NEOGEO 64

HYPER NEOGEO 64はSNKの商標です。

※仕様は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社 SNK

SNK CORPORATION

本社 〒584-0053 大阪府吹田市江の木町1-6  
大阪販売部 〒584-0053 大阪府吹田市江の木町1-6  
名古屋販売部 〒465-0093 愛知県名古屋市中区一社3-100  
1-6.ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,584-0053,JAPAN.

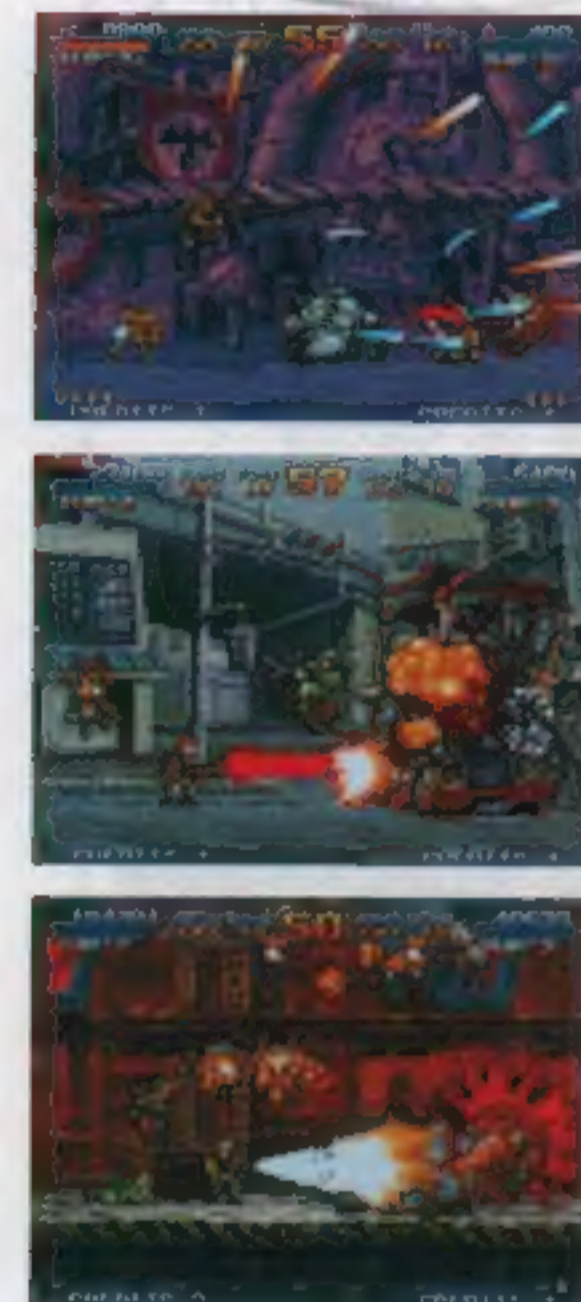
TEL.06(6339)3311(大阪)  
TEL.06(6338)5586 FAX.06(6338)9606  
TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545  
TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6339-7175

福岡販売部 〒812-0042 福岡県福岡市博多区東2-4-19  
東京販売部 〒100-0094 東京都千代田区紀元前3-8(第2ビル)  
札幌販売部 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36

TEL.092(413)6156 FAX.092(413)6740  
TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422  
TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446

WELCOME  
TO THE X

NEO GEO SNK



跳ぶ! 撃つ! 避ける!  
王道アクションゲーム『メタルスラッグX』、ネオジオから堂々発進!!

今度のメタルスラッグはパワーアップアイテム大増量!これまでイタイ目にあわされた、カタイ敵キャラに未体験の破壊兵器をお見舞いだ!

**TOP BOMBER**  
トップボンバー

回転するターンテーブルの上に  
並んだボタンを狙って、ハンマーを  
移動させて、落としてください。  
ハンマーがみごと命中すれば、  
景品が払い出されます。

1 ボタン①で、ハンマーが移動します。

2 ボタン②で、ハンマーが落下します。  
テーブル上のボタンにハンマーが  
命中すると、景品が払い出されます。

7が出たら  
もう1回!

※仕様は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

**Radikal BIKERS**  
ビデオゲーム

ラジカルバイカース

●使用電源 AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力 170W ●寸法 850(全高)×1000(奥行)×1900(高さ)[mm] ●総重量 150kg  
TM&©1998Galeco All rights reserved. Licensed to Atari Games Corporation.  
販売元 株式会社SNK

※仕様は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

★★★★トップボンバーブラックライト仕様も好評稼働中!!★★★★



CG旅客機操縦「エアラインパイロット」

## 東京上空を飛行

セガ社クレール機「ポケットクレール」も



エアラインパイロット (DX)



エアラインパイロット (SD)



クレール機「ポケットクレール」が、二月中旬発売となった。

「エアラインパイロット」は、JALの協力を得て実際のパイロット訓練用シミュレーターを参考にしたもので、練習用として開発された。機体は、東京上空を飛行し、羽田空港を離陸、東海に飛来し、名古屋を通過し、大阪に到着するまでのコースを飛行する。プレイヤーは、操縦桿とジョイスティックを使い、機体の操作を行う。また、機体の状態や燃料量、高度などを表示する。プレイヤーは、機体の操作を上手に行い、安全に目的地まで飛行させることが目的である。

「エアラインパイロット」は、JALの協力を得て実際のパイロット訓練用シミュレーターを参考にしたもので、練習用として開発された。機体は、東京上空を飛行し、羽田空港を離陸、東海に飛来し、名古屋を通過し、大阪に到着するまでのコースを飛行する。プレイヤーは、操縦桿とジョイスティックを使い、機体の操作を行う。また、機体の状態や燃料量、高度などを表示する。プレイヤーは、機体の操作を上手に行い、安全に目的地まで飛行させることが目的である。

「ネオジオ」ソフト

## 強化武器を充実

SNK「メタルスラッグX」



メタルスラッグ X

「メタルスラッグX」は、SNKの代表作「メタルスラッグ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の兵士として、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな戦闘システムが採用されている。プレイヤーは、様々な武器を使い、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。

「メタルスラッグX」は、SNKの代表作「メタルスラッグ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の兵士として、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな戦闘システムが採用されている。プレイヤーは、様々な武器を使い、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。

「メタルスラッグX」は、SNKの代表作「メタルスラッグ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の兵士として、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな戦闘システムが採用されている。プレイヤーは、様々な武器を使い、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。

「メタルスラッグX」は、SNKの代表作「メタルスラッグ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の兵士として、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな戦闘システムが採用されている。プレイヤーは、様々な武器を使い、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。

「メタルスラッグX」は、SNKの代表作「メタルスラッグ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の兵士として、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな戦闘システムが採用されている。プレイヤーは、様々な武器を使い、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。

「メタルスラッグX」は、SNKの代表作「メタルスラッグ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の兵士として、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな戦闘システムが採用されている。プレイヤーは、様々な武器を使い、敵軍の基地を襲撃し、最終的に敵の総司令官を倒すことが目的である。

騎乗ゲーム「ファイナルハロン 2」

## 大障害レースも

ナムコ、平衡感覚試す「バランストライ」も



ファイナルハロン 2

「ファイナルハロン2」は、ナムコの代表作「ファイナルハロン」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「ファイナルハロン2」は、ナムコの代表作「ファイナルハロン」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「ファイナルハロン2」は、ナムコの代表作「ファイナルハロン」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「ファイナルハロン2」は、ナムコの代表作「ファイナルハロン」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「ファイナルハロン2」は、ナムコの代表作「ファイナルハロン」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「ファイナルハロン2」は、ナムコの代表作「ファイナルハロン」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「ファイナルハロン2」は、ナムコの代表作「ファイナルハロン」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。



バランストライ

「バランストライ」は、ナムコの代表作「バランストライ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「バランストライ」は、ナムコの代表作「バランストライ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「バランストライ」は、ナムコの代表作「バランストライ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「バランストライ」は、ナムコの代表作「バランストライ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「バランストライ」は、ナムコの代表作「バランストライ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

「バランストライ」は、ナムコの代表作「バランストライ」シリーズの最新作。プレイヤーは、主人公の騎手として、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。本作では、従来のシリーズよりも、よりリアルな競馬システムが採用されている。プレイヤーは、様々な障害物を乗り越え、最終的にゴールまで走り抜けることが目的である。

話題のマシン

話題のマシン

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

### COIN CHANGER 両替機

アミューズメントゲーム場などのメダル貸機とコイン両替機。ゲーム場の雰囲気に合わせたデザインの旭精工オリジナルシリーズ。

**MODEL AC-3000T** 高額紙幣対応/メダル貸・両替機  
●AC-3000Tは視認性に優れた大型マトリクス式表示器を2個使用し、1個にはタッチパネルの選択ボタンを装備。メダル貸出しはホッパー2台で同時に払出しますので高速払出しが可能です。タイマー付き自動回収機能やデータ記憶機能をはじめ、リサイクル式の高額紙幣対応、紙幣処理装置を搭載し、釣銭用1000円紙幣の補充が少なく済みます。また、メダル貸出し料金の設定範囲は100円から5000円、払出し枚数は1枚から600枚までの広い設定範囲が可能です。お客様サービスとして当たり機能の内蔵、メダル貸出し時にスロットが表示され、当たるとサービス枚数を払出します。確率やサービス枚数は任意に設定が可能です。

**MODEL AC-1000T** メダル貸・両替機  
タイマー式自動回収機能搭載により、メダルや釣銭の回収が短時間で完了。見やすい表示と扱いやすい選択ボタンを採用。高性能セレクターと大収納ホッパータンクで約3000枚(100円硬貨で)を収納。新たな利用方法を提案する店舗のニーズに合った両替メダル貸機です。

**MODEL AC-2000T** 両替機  
タイマー式自動回収機能搭載により、メダルや釣銭の回収が短時間で完了。見やすい表示と扱いやすい選択ボタンを採用。高性能セレクターと大収納ホッパータンクで約3000枚(100円硬貨で)を収納。新たな利用方法を提案する店舗のニーズに合った両替メダル貸機です。

**MODEL AC-4000T** 高額紙幣対応/両替機  
●AC-4000Tはリサイクル式の高額紙幣対応、紙幣処理装置を搭載した両替専用機。タイマー付き自動回収機能で設定時間になると、両替・メダル貸し機能が終了。メダルや硬貨を回収しますので閉店後の作業がスムーズです。また、メモリーに受け入れ枚数や払出し枚数のデータを記憶しています。データはバッテリーバックアップされているため、停電などによるデータ消滅がありません。

旭精工株式会社

### 親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

<b>びよびよピンゴ</b> PIYO PIYO BINGO ボールが入ればヒヨコが飛び出す 75・100の対応カプセルペンダーで	<b>ニューヘキサプレジデント</b> NEW HEXA PRESIDENT 期待と信頼を凝縮しながら ペールを脱いだ王者の極!!	<b>ニュージャンボツイン</b> NEW JUMBO TWIN ロケを選ばないコンパクト型で よりスマートにグレードアップ	<b>キャットプレイ キッズフラワー</b> CAT PLAY KIDS FLOWER 客層に合わせて選べる2種類のペンダー (75φカプセル/キャンディ仕様) 料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能
--	--	---	---

YUBIS 株式会社 ユウビス

APRIL 15

# Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機——ソフトウェア  
(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社)	Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	7.30
2	クレイジータクシー (セガ社)	Crazy Taxi (Sega)	6.92
3	ゾンビリベンジ (セガ社)	Zombie Revenge (Sega)	6.42
4	バーチャストライカー 2 バージョン98 (セガ社)	Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	6.40
5	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	6.25
6	ジョジョの奇妙な冒険 (カプコン)	Jo Jo's Venture (Capcom)	6.21
7	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.27
8	餓狼伝説ワイルドアンビション (SNKネオジオ)	Fatal Fury - Wild Ambition (SNK)	5.18
9	パズループ (ミツチュル)	Puzz Loop (Mitchell)	5.17
10	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン)	Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.12
11	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ)	Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.07
12	ダービークイズ マイドリームホース (ナムコ)	Quiz My Dream Horse* (Namco)	5.00
13	すくすく犬福 (ビデオシステム/トワジャパン)	Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.83
14	幕末浪漫第二幕・月華の剣士 (SNKネオジオ)	Last Blade 2 (SNK)	4.82
15	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (SNKネオジオ)	The King of Fighters '98 (SNK)	4.77
16	ソウルキャリバー (ナムコ)	Soul Calibur (Namco)	4.75
17	対戦ホットギミック (彩京)	Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4.73
18	ダイナマイトベースボールNAOMI (セガ社)	Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	4.71
19	テトリス・ザ・グランドマスター (アrika/カプコン)	Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.64
20	ダイナマイト刑事 2 (セガ社)	Dynamite Cop (Sega)	4.56
21	パカパカパッション (ナムコ)	Paca Paca Passion (Namco)	4.55
22	鉄拳 3 (ナムコ)	Tekken 3 (Namco)	4.42
23	ガンバード 2 (彩京)	Gunbird 2 (Psikyo)	4.40
24	メタルスラグ 2 (SNKネオジオ)	Metal Slug 2 (SNK)	4.35
25	ストライカーズ1945 II (彩京)	Strikers 1945 II (Psikyo)	4.34

\*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

調査アンケートの設置機種の売上と人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものです。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機  
(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機種名 (メーカー名)	評価(RATING)
1	1 ダンスダンスレボリユーション (コナミ) Dance Dance Revolution [Dancing Stage] (Konami) .....	9.00
2	2 ダンスダンスレボリユーション 2nd Mix (コナミ) Dance Dance Revolution 2nd Mix [Dancing Stage 2nd Mix] (Konami) ...	8.88
3	5 スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami) .....	7.64
4	4 ビートマニアコンプリートミックス (コナミ) Beatmania Complete Mix [Hip Hop Mania Complete Mix] (Konami) ...	7.44
5	6 ポップンミュージック (コナミ) Pop'n Music (Konami) .....	7.40
6	3 バスト・ア・ムーブ (アトラス/ナムコ) Bust A Move (Atlus/Namco) .....	6.85
7	7 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega) .....	6.78
8	9 タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco) .....	6.45
9	8 マジカルトラックアドベンチャー (セガ社) Magical Truck Adventure (Sega) .....	6.22
10	17 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド (セガ社) The House of The Dead (Sega) .....	6.00
11	14 レースオン/ (SD/DX) (ナムコ) Race On! (SD/DX) (Namco) .....	5.90
12	12 ガントレットレジェンド (アタリゲームス/SNK) Gauntlet Legend (Atari Games/SNK) .....	5.60
13	16 ガンバール (ナムコ) Point Blank 2 (Namco) .....	5.58
14	13 LAマシンガンズ (SD/DX) (セガ社) L.A. Machineguns (SD/DX) (Sega) .....	5.50
15	18 セガラリー 2 (DX) (セガ社) Sega Rally 2 (DX) (Sega) .....	5.27
16	10 VJ (ジャレコ) Visual & Music Slap (Jaleco) .....	5.00
17	22 バーチャコップ 2 (DX/S) (セガ社) Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega) .....	4.73

## フリッパー (FLIPPERS)

①	-	メディーバルマッドネス (ウィリアムズ/タイト)	
		Medieval Madness (Williams/Taito)	4.01
2	1	ジュラシックパーク (データイースト)	
		Jurassic Park (Data East)	3.67
3	3	ピンボールマジック (カプコン)	
		Pinball Magic (Capcom)	3.57

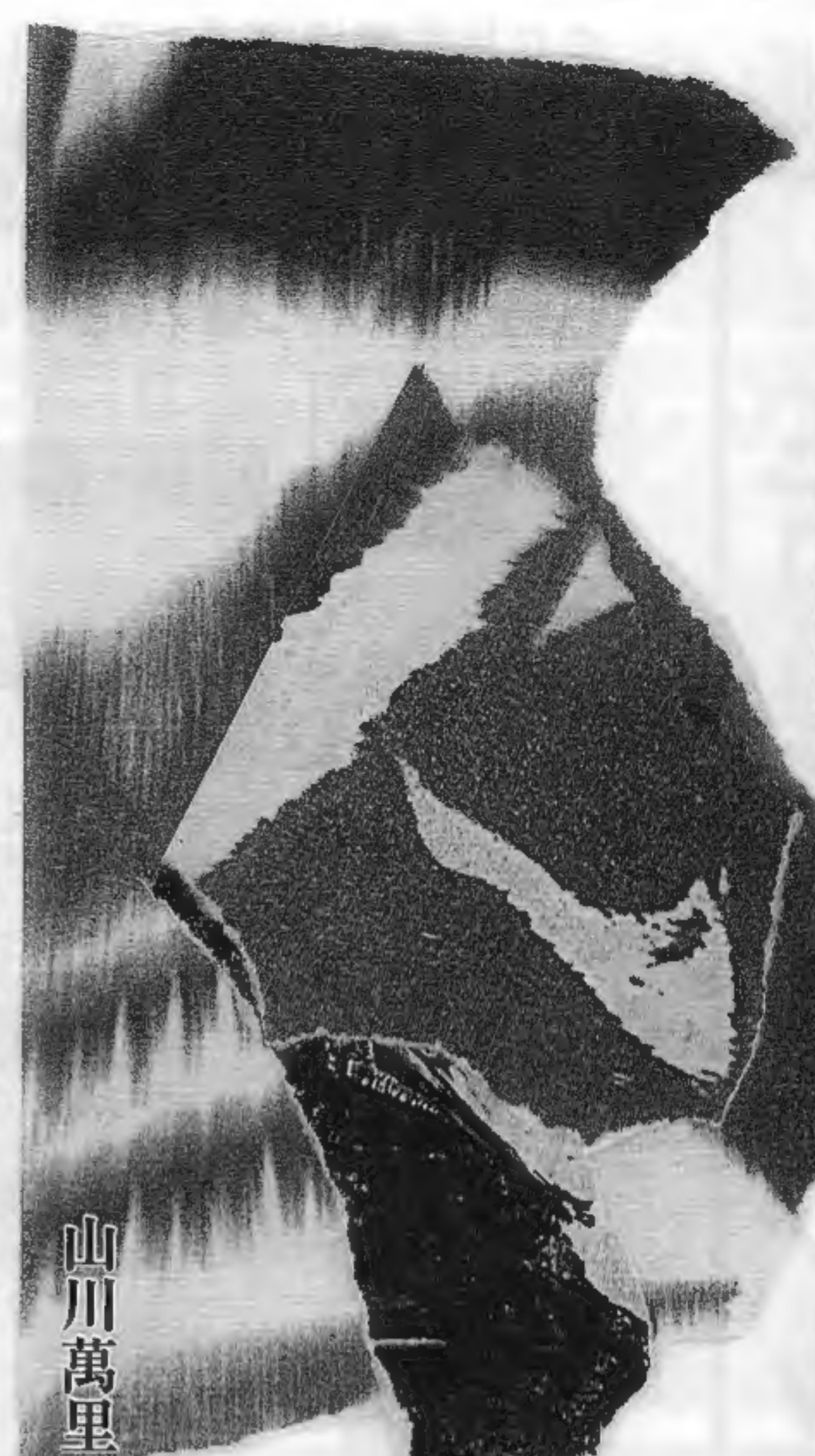
## ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	エル (メイクソフトウェア) el. (Make Software) .....	8.71
2	3	ストリートスナップ (トワジャパン) Street Snap (Towa Japan) .....	6.90
3	2	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlus) .....	6.86
4	5	プリプリキャンバス (コナミ) Puri Puri Canvas (Konami) .....	6.33
5	4	ラブゲティステーション (辰巳電子/エアフォルク/アトラス) Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus) .....	6.30

(16)

まるち かめら あいず  
No. 334

No. 334



山川萬里

一九九八年夏（八）

考えるということはどういうことか。鶴見俊輔が戦時中（第二次世界大戦）にアメリカから日本へ強制送還され、英語の世界からまた日本語の世界でもとってきて、日本語で考えるようになった。驚きで考えるということについてのべていた。

——考えるということ  
は言葉を使用して一人で  
行う対話である——

まず言葉がなければ考えるということとは不可能である。そうして対話がない場合にも考えるということとは出来ない。孤独だということでも、孤独であるということも、認識するためには、自分の中で言葉を使って対話をしはじめて孤独であるということを知るようになる。

と同時に、考えるためには勿論時間を欠かすことは出来ない。

したがって次の生活時間、大部分が消耗され、ふだんの日常生活において、殆んどゆつくり考えるということが出来ない。

昔は殆んど考える時間をとらない人、もてない人は典型的に肉体労働に従事している人たちに多い。というのが定説になっていた。

肉体労働をした後はさつさと酒を飲んで、飲んだ勢いで寝てしまふようにしてゆかないと、翌日の肉体労働に支障をきたすのである。

現代社会においては肉体労働だけではなくて知的作業を行っている人たちも、気がつけば昔の肉体労働者と同じような状態に追いこまれてしまつて、神経もゆつくり休ませてやらなければ翌日の仕事に耐えることが出来ないのである。忙しき割に、どれだけの成果があつていのか一向に分てはこよなき慰さめにも

現代社会は忙しいのである。したがって健康であれば、年がら年中高麗参の如くに動かし回っている間、ははは無様な生活を送つていっているということになる。そういう現代社会で人々が考える時間を持つことが出来るのは健康を損つて病気に罹り、いつも前れた時である。

外にふれた長部日出雄さんも病院に入院して考えることについて、書かれた文で読む度に納得がゆく日野宮三氏の場合でも、多分三人は病身を前提にした生活時間を設定して、そういう余裕をもつた生活の中でのろろと健康な人が走つて行く途次で見過していいような風景その他について、細やかに撓やかに考え表現されている。それが疲れている身にとつてはこよなき慰さめにも

さえ、ゆっくり考えた時間をもたないで病気に罹るしかないのである。のには、かなり悲哀をおこした印象をもたされた。それはだれもが忙しく生活を送っている。考えていたりしたら生活を送ることが出来ない不幸な時代になってしまったのである。

というようなことを、ぬるい湯につかってゆっくりと足首をさすったり揉んだりしておもっている。

夏は風呂に入ることなどは殆どない。水のシャワーを浴びるだけである。シャワーを浴びただけであれば何か他のことがおもしろい浮んでくるような時間はない。せいぜいその後で飲む一杯のビールはさぞ美味いだろうとおもって関の山だ。今日は暑さと冷えずきさくラーとの間でパラダンスをとることを身体が拒否したのだから、つくばんやりしていて勤め

かの足をひきずるようにしてぐくぐりと歩いていて、たゆむという

私自身も毎朝出勤する時にはそういうことには全然無関心であった。ちよつと人に当るだけでもよろけるのではないかと、倒されるのではないかと、恐怖心からにはながらの電車の乗降にはかなりの気合いがいる。まあ無事家に辿りつけたことに安心して、足首を揉みながらゆつたりと過す時間も満足でもない。と瘦せ我慢をはりながら今日はいつもの生活時間のパターンをかえて過すのも悪くないとおもいはじめている。

応援の仕方斐のないプロ野球のナイターをTVで見ながらビールを飲むのはよして、優雅にこの間ようやく探求めたCDデザインディアのマドリガルでも聴きながら、よく冷えたワインをたしなもう。

なり励ましのにもなる。読売新聞の夕刊に毎月月末に掲載されてる日野啓三の「流砂の遠近法」は私の楽しみのひとつである。

朝日新聞の夕刊には同じような時期に加藤周一の「夕陽委語」が載る。

こちらの文の文は日野啓三の文と較べるとどちらかというところ象徴的で大上段にふりかぶったような感じの文が多い。しかしこの間文は久しぶりに加藤周一の終戦直後の初々々い、果汁水が多い繊細な感じだとおもって見ていたら、その原因はよくやら病気にあるようだった。

加藤周一のような人で

先の階段を踏み違え、右足首を捻挫した。

幸か不幸か仕事のきりがよかったのですがそのまます会社を早速して整形外科に行ったら、ぬるま湯につけて揉むのがよいという話だったのである。

一九九八年夏のさる一日に起きた、私にとってにはなつとした事件の日になった出来事である。

電車を降りて痛い足首をかばうために自然にごくゆっくりとしか歩くことが出来ないう身になってはじめて知ったのは、降車後健康な人々がさつとホームから潮が干くように、三々五々今の私のように足が不自由でどちら

 **新時代のマシンを生み出す**  
**トータルサプライヤー …… エイブルコーポレーション**



サイズ：W700×D2,780×H1,800



特許開平7-303756、9-28920  
米国特許No. 5529206(取得済)  
サイズ: W1.320×D1.020×H1.860mm



サイズ：W1,300×D900×H1,860mm

株式会社エイブルコーポレーション  
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3  
TEL 03 (3988) 2061(代) FAX 03 (3986) 5180  
★インターネットホームページ <http://www.able-corp.com>

SEGA™

見よ！これが王道だ！！

「NAOMI」と「Dreamcast」がついに運動！  
業界初のシステムがゲームシーンを変える！！

ビジュアルメモリによるNAOMIとドリームキャストの連動を初めて実現した、全日本プロレスの全面協力による本格派プロレスゲーム。様々な演出によりプロレスの醍醐味を肌で感じられる、ファン待望の「全日本プロレス」第2弾。ドリームキャストで育成したレスラーをビジュアルメモリに記録。対応キャビネットに接続することで、自分が作り上げたレスラーでのプレイが可能。プレイヤーの挑戦欲や競争心を強くかき立てます。アミューズメント施設がオリジナルレスラー発表の舞台となることで、多くの集客を実現。長期に渡り根強いファンを生み出します。



# GIANT FIGHT 2

全日本プロレス  
ALL JAPAN PRO WRESTLING

ジャイアント グラム 全日本プロレス2

©SEGA 1999 全日本プロレス株式会社

NAOMI™

## 遂に実現！夢のフライト！！

すべてに「最高」を追求した本格派フライトシミュレーターゲーム。日本航空（JAL）の協力により、ジェット旅客機の操縦桿やエンジン音などを究明に再現。操縦性や機体の動きはもちろん、コックピットからの景色も抜群のリアリティ。憧れの職業・夢に見た「パイロット」を体験可能。航空ファンはもとより全てのプレイヤーを魅了します。

# AIRLINE PILOTS

エアラインパイロット

協力 JAL

スタンダードキャビネット

コンパクトな筐体設計！



デラックスキャビネット

迫力満点！臨場感抜群！

リアルな再現されたコックピット。複雑な操作感が楽しめます。

▲▲ワイドな視界で大迫力。臨場感抜群の3画面モニター。



筐体はコンパクトでも超絶的なグラフィックはそのまま！！

スタンダードキャビネット 945mm x 1,225mm x 870mm 280kg 100V 200W 29インチモニター

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社3号館 東京都大田区東横谷 2-12-14

電話 03-5737-7539 (内線 2-14)

電話 03-5737-7541 (AM 営業部)

電話 03-5737-7544 (AM 営業部)

電話 03-5737-7529 (AM 営業部)

電話 03-5737-7528 (AM 営業部)

電話 011-841-0249 (代)

電話 06-6334-5336 (代)

電話 052-452-8643 (代)

電話 052-7322-3003 (代)

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条 3-2-34

仙台支店 仙台市青葉区中央 2-5-3

新潟支店 新潟市中央区多岐路 5-7-5

金沢支店 金沢市南条区北 1-8-4

名古屋支店 名古屋市中区栄 2-1-1

大阪支店 大阪市東区東 2-1-1

京都支店 京都市中京区東山 1-1-1

福岡支店 福岡市中央区天神 1-1-1

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条 3-2-34

仙台支店 仙台市青葉区中央 2-5-3

英文版業界ニュース

## Sony Unveils "PS2" With Integrated Chips

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on March 2 that it will ship the next generation "Play Station" (PS2) next winter in Japan and in autumn 2000 in North America and Europe. SCE also revealed the specifications of the impressive new chips of the "PS2".

The "PS2" contains the 128-bit CPU "Emotion Engine" developed jointly by SCE and Toshiba, the CG chip "Graphics Synthesizer" developed

by SCE, and an "I/O Processor" developed jointly by SCE and LSI Logic. All these chips come as highly integrated chips in which related chips are combined.

First, the "Emotion Engine" CPU gives performance several times that of Intel's state-of-the-art "Pentium III", which must use its capacity not only for CG video games but also for digital entertainment features such as DVD. It incorporates even the main memory with 32 mega bytes. To produce this chip, SCE and Toshiba will establish a joint venture company, in which SCE will invest ¥50,000 million.

The "Graphics Synthesizer" has a processing capacity 10~20 times as large as that of PC-based graphics accelerators such as "Power VR2". The "I/O Processor" is an interface centering around the CPU of the present "Play Station", and standardly covers the USB, IEEE 1394. It can be connected to a digital camera, printer, joystick, keyboard and mouse etc.

Major software developers such as Capcom, Namco, and Square have begun developing games for the "PS2". However, R&D of games for such advanced hardware requires massive investment and much greater scale than before.

With SCE's permission, Capcom, Namco and Tecmo have been using the main board of "Play Station" for their coin-op system board use. There is therefore the possibility that the main board of "PS2" is used for coin-op use. In this case, the value of conventional coin-op CG system boards may drop

## "NEO-GEO World Tokyo Bayside" Opens

"NEO-GEO World Tokyo Bayside", Daiba, Tokyo, which was constructed by SNK Corp., Osaka, opened on March 19. SNK has invested ¥5,000 million in this indoor amusement complex. Installed outside the building are the world's largest Ferris Wheel operated by Sanoyasu Meisho Hishino, and two "Space Shot" sites operated by Togo. Thus, it is regarded as a major new amusement spot.

Within the "NEO-GEO World Tokyo Bayside" there are 10 attractions including a roller coaster and arcades, a 44-lane bowling center, pool bar, etc. SNK shipped the "NEO-GEO Pocket Color" on March 19, and visitors with the game need not pay an admission fee (¥500 for adults).

at a stroke.

Related to the above, Sony Corp., Tokyo, announced that it promoted SCE to one of its major business departments. In addition, SCE will become Sony's fully owned subsidiary as of January 2000.

SCE was established in November 1993 jointly by Sony and Sony's subsidiary, Sony Music Entertainment (SME) on a 50%-50% investment base. Although Sony owns 71% of SME's stocks, Sony will issue new stock and thereby take possession of the remaining 29%.

Along with this, Ken Kutaragi, vice-president, assumed office as president of SCE. The conventional president Teruhisa Tokunaka assumed office as deputy CFO of Sony.

## Konami Revises Fiscal Year Forecast Up

Konami Co., Ltd., Tokyo, revised its fiscal year results upwards on March 11. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥97,000 million in revenue and ¥4,500 million in net income. Konami previously forecast ¥88,000 million in revenue and ¥4,500 million as of November 12, 1998.

The post-revision forecast of consolidated results including subsidiaries for the fiscal year shows ¥110,000 million in revenue and ¥5,000 million in final net income. Konami forecast ¥101,000 million in revenue and ¥5,000 million in final net income in its forecast in November, 1998.

According to Konami, in the category of home videos, sales of "Beatmania" for "Play Station" and "Dual Monsters" for "Game Boy" increased in Japan, topping the initial forecast. Overseas, sales of "Metal Gear Solid", etc. also increased. In the

category of coin-op games, sales of music-themed games such as "Beatmania" series and "Dance Dance Revolution" increased greatly in Japan. Therefore, the revenue will surpass the initial forecast.

However, since sales of coin-op video games themselves are showing a downturn globally, Konami decided to discontinue development of CG-system board video games and photo sticker machines. Accordingly, since a special loss (whose value is not shown) is counted, the final net income remains unchanged from the previous forecast.

## Atlus Revises Fiscal Year Forecast Down

Atlus Co., Ltd., Tokyo, revised its fiscal year results downwards on March 5. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥18,600 million in revenue and ¥3,510 million in net loss. Atlus showed ¥20,000 million in revenue and ¥420 million in net loss in its forecast of November 20, 1998.

Accordingly, the post-revision forecast of consolidated results including subsidiaries for the fiscal year shows ¥18,900 million in revenue and ¥4,270 million in final net loss. Atlus forecast ¥20,500 million in revenue and ¥1,150 million in net loss in its forecast of November 1998.

According to Atlus, since sales of the home video game "Thousand Arms" for "Play Station" were unexpectedly poor, the revenue forecast had to be turned downward. Additionally, ¥1,900 million of inventory appraisal loss from the photo sticker machine "Print Club 2" and ¥300 million of court costs had to be counted in the special loss. Therefore, the final net loss will expand significantly.

## USED BUT LIKE NEW

## RECONDITIONED DEDICATED MACHINES

## USED ORIGINAL PCB'S

## Fillmore, inc.

10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan,

Phone : 81-727-54-2535

F a x : 81-727-54-2522

e-mail : fillmore@pic-internet.or.jp

W e b : http://www.pic-internet.or.jp/~fillmore/

namco

春、ドキッとする瞬間に出会う  
ナムコ 新学期ラインナップ

**恋愛クイズ  
ハイスクールエンジェル**

「インスタントコーヒー」を発明したのは  
どこの国の人の人なの?

1. イタリア  
2. 遠いところの男の国  
3. イギリス  
4. アメリカ



ファイナルハロン2



ガンバール



パストアムーブ  
© METRO/FRAMEGRAPHICS  
AVEX D.D./INC/ENIX, 1998



500GP



ナイスピッチ



バランストライ



アングラーキング



メリーボンバー



ファンシーリフター  
(カトウ製作所製)

インターネットで最新の製品情報を掲載しています  
http://www.namco.co.jp/

「遊び」を創造する  
株式会社 ナムコ

本社 〒146-8655 東京都大田区東口 2-1-21 TEL. 03 (3756) 2311 (大)  
販売一部 (東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大)  
(札幌) 〒003-0803 北海道札幌市白石区南水 1-8-2 TEL. 011 (822) 5002 (代)  
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市中区東 1-2-8 TEL. 052 (862) 3343 (代)  
販売二部 (大阪) 〒564-0001 大阪府大阪市淀川区 1-21-26 TEL. 06 (6538) 3511 (代)  
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (代)  
©1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム機設置業法」を遵守してご使用下さい。